

복지이슈 FOCUS

현상공감 경기복지재단

제9호
2021-09

2021. 9.

메타버스 시대, 노년을 위한 디지털 리터러시

김춘남 연구위원(365kkim@ggwf.or.kr)

목차

- I. 메타버스 시대와 디지털 리터러시
- II. 노인생활과 디지털 리터러시의 활용현황
- III. 노년을 위한 디지털 리터러시



경기복지재단
GYEONGGI WELFARE FOUNDATION

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

■ 연구진

연구책임 | 김춘남 경기복지재단 연구위원

공동연구 | 이주영 경기복지재단 연구원

■ 복지이슈 FOCUS는 빠른 복지환경 변화에 대응하고, 주요현안 및 이슈를 발굴하기 위하여 복지 이슈를 진단하고, 정책을 제안하기 위해 작성된 자료입니다.

■ 본 보고서는 경기복지재단의 공식적인 입장과 다를 수 있으며, 본 보고서의 내용과 관련하여 의견이나 문의사항이 있으시면 아래로 연락주시기 바랍니다.

Tel : 031-267-9344 Fax : 031-898-5935 E-mail : 365kkim@ggwf.or.kr

■ ‘디지털 기술’로 현실세계를 초월해서 만들어낸 ‘메타버스(초월세계)’는 코로나19로 일상이 비대면으로 전환되면서 관심 재부상

- 코로나19 이전까지는 메타버스보다 현실세계에 머무는 이들이 더 많았으나 코로나 19로 인해 메타버스 속에 이미 들어와 있음을 인식하게 됨
- 메타버스(Meta-verse)란, 가상과 현실이 상호작용하며 서로 진화하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상을 의미

■ 디지털 리터러시(Digital Literacy)란, 취업, 적절한 직업 및 기업가 정신을 위해 디지털 기술을 통하여 안전하고 적절하게 정보를 접근, 관리, 이해, 통합, 의사소통, 평가 및 생성할 수 있는 능력을 의미(UNESCO, 2018)

- 디지털 리터러시의 개념이 디지털 정보처리와 인출과 같은 단편적인 대응에서 정보에 대한 안전, 접근, 관리, 의사소통, 평가에 이르는 보다 넓고 적극적인 개념으로 변화
- 노년층 디지털 역량강화를 위한 교육프로그램이 이루어지고 있으나 노년층의 일상 생활 편의를 위한 디지털 생활 관련 내용은 여전히 미미한 상황
 - 노인들은 정보제공서비스가 온라인 중심으로 이루어져 어려움을 경험하고 있으며(74.1%), 일상생활 속 정보화 기기 이용 시 불편함을 경험함(이윤경 외. 2020)
 - 경기도 노인복지관 교육에서 많은 비중을 차지하고 있는 프로그램은 컴퓨터, 스마트폰, 인터넷 등 수준 별 교육과정이 대부분(69.5%) 일상생활 편의를 위한 디지털 생활 관련 교육과정은 미미한 수준임

■ 디지털 기술의 발전에 코로나 팬데믹이 더해지면서 본격적인 메타버스시대가 가속화됨에 따라 노년층의 디지털 리터러시(문해) 향상을 위한 지원방안 마련 급선무

- 물리적으로 만나지 않고서도 함께 일하고 즐기는 사회로 바뀌며 소통의 다양한 도구로서 디지털, 즉 정보화 기기의 이용 및 활용할 수 있는 기회와 장의 마련이 중요
- ‘말하기를 다시 배워야 하는 세상’의 도래에 따라 노년층 당사자 또한 ‘메타버스 시대의 소통’을 위한 디지털기기를 소통의 도구로서 활용법 습득에 적극적 참여 요구

I 메타버스 시대와 디지털 리터러시

■ 메타버스를 둘러싼 궁금증

○ 2021년 중심어의 하나, ‘메타버스(Metaverse)’

- 코로나19 확산, 가상 세계 속 경제 생태계 활성화, IT기술 발달로 메타버스 시대가 가속화(이동훈, 2021)
 - 코로나19로 인한 언택트(Untact) 소통의 확산으로 대학교 입학식, 기업체 신입사원 교육 등 주로 오프라인에서 진행되던 활동들이 메타버스 공간으로 이동
 - 가상 세계 활동으로 취득한 가상화폐가 실제 화폐와 교환되고 디지털 자산에 대한 소유권 보장이 가능해지면서 가상 세계 속 경제 생태계가 활성화
 - 가상현실 기기 등 메타버스 경험의 몰입감을 높여주는 하드웨어 발달로 이용자의 관심 증가
- 메타버스 검색량이 최근 급증하고 있으며, 이는 한국뿐만 아니라 세계적인 추세

○ ‘메타버스’는 페이스북의 마크 저커버그가 지난 6월 페이스북이 향후 5년 내 소셜미디어 기업에서 메타버스기업으로 탈바꿈하리라고 선언하면서 화제가 됨(The Economist, 2021.7.31.)

- 경쟁사의 추격을 저지하기 위한 저커버그의 가장 큰 프로젝트는 메타버스로 내세우면서 페이스북은 2014년 20억 달러(2조 3,000억원)를 들여 가상현실(VR) 기업인 오쿨러스(Oculus)를 인수를 시작으로 여러 가상현실 기업을 인수
 - 이러한 일련의 인수 합병을 통해 페이스북은 가상현실과 증강현실(AR)을 구현할 수 있는 하드웨어 플랫폼 역량을 갖추
- 메타버스가 단지 게임과 몰입형 엔터테인먼트를 즐기는 공간으로만 여기지 않고 앞으로 사람들이 생활하고 일하는 공간이 될 것으로 예측함

○ 코로나19로 언택트(Untact) 소통이 일상화되면서, 가상에서 현실과 넘나들며 활용할 수 있는 메타버스 시대가 가속화

- 지난해 4월 미국의 힙합 가수 트래비스 스콧은 ‘포트나이트’ 게임 속에 존재하는 3D SNS 서비스 ‘파티로얄(Party Royale)’에서 유료 콘서트를 개최
 - 콘서트는 트래비스 스콧의 아바타가 노래하고 유저들의 아바타가 관람하는 방식으로 진행되었는데, 1,230만 명이 동시 접속했으며 게임 속 굿즈 판매로 2,000만 달러(약 220억원)의 매출을 기록

- 대학교 입학식, 기업체 신입사원 교육 등 주로 오프라인에서 진행되던 활동들이 언택트 소통의 확산으로 메타버스 공간으로 이동
 - 순천향대학교는 2021년 신입생 입학식을 메타버스 공간에서 진행. 신입생들은 자신만의 개성을 드러낸 아바타로 입학식에 참석해 가상 공간에서 교수, 동기와 첫인사를 나누고 신입생 선서를 하는 등 이색 체험
- 이렇듯 코로나 팬데믹이 만든 비대면, 비접촉의 트렌드는 빠르게 메타버스 사회로 이동시키고 있으며 코로나로 인한 사회적 거리두기가 사람 간의 상호작용 방식을 바꿔가고 있음
 - 이에 메타버스의 개념 및 노년을 위한 디지털기기 활용을 위한 현황을 살펴보고 향후 노년층을 위한 디지털 리터러시(문해) 격차 해소를 위한 방안을 마련할 필요

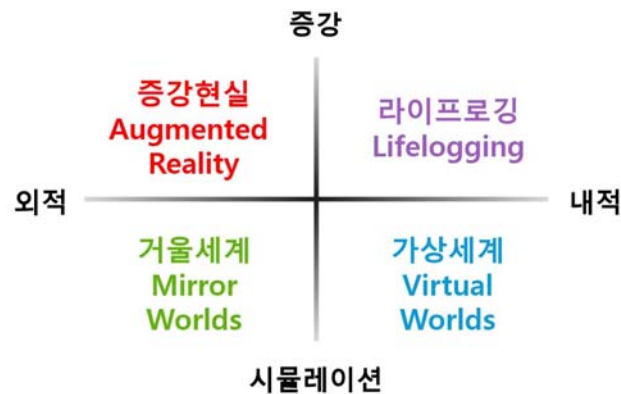
■ 메타버스의 개념 및 종류¹

- 메타버스(Meta-verse)란, 가상과 현실이 상호작용하며 공진화하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상을 의미
 - 메타버스는 ‘초월, 그 이상’을 뜻하는 그리스어 메타(Meta)와 ‘세상 또는 우주’를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어
 - 1992년 美 SF 소설가 닐 스티븐슨의 ‘Snow Crash’란 소설에서 처음 사용
 - 스티븐슨은 Snow Crash를 통해서 ‘아바타’라는 용어와 함께, 실제 세계의 ‘우주(universe)’에 부합하는 인터넷 기반의 3D 가상세계를 메타버스라고 명명
- 메타버스는 가상현실, 증강현실, 라이프로그, 거울세계의 4종류로 구분
 - 가상현실은 현실에 존재하지 않는 전혀 다른 신세계임. 현실과는 다른 공간, 시대, 문화적 배경, 등장인물, 사회 제도 등을 디자인해 놓고, 그 속에서 살아가는 메타버스
 - 증강현실 메타버스는 현실 위에 가상의 이미지, 신기한 물건, 판타지적 세계관이나 이야기 등을 덧씌워서 만든 세계
 - 라이프로그 메타버스에서 우리의 삶의 기록을 텍스트, 영상 등으로 다양하게 공유하고 서로 격려

1 김상균(2021).『메타버스』. 서울: 플랜비디자인., 장동선(2021). “과학자가 보는 메타버스: 메타버스가 뜨는 진짜 이유”. 내용을 참조하여 개념 등 인용함

- 거울세계는 현실세계를 거울에 비추듯이 메타버스 안에서 구현해서 더 효율적으로 많은 것들을 할 수 있게 확장해준 메타버스

〈그림 1〉 메타버스(Meta-verse) 분류



자료: ASF(Acceleration Studies Foundation), KB금융지주 경영연구소, www.kbfg.com/kbresearch

○ 가상현실(신세계+소통+놀이, Virtual Worlds)

- (개념) 가상현실에서는 자신의 본래 모습이 아닌 아바타를 통해 무언가를 행함. 탐험, 소통, 성취를 즐김
 - (탐험) 가상현실 세계를 이루고 있는 세계관, 철학, 규칙, 이야기, 지형, 사물 등을 탐험가, 과학자와 같은 자세로 누비면서 새로움을 발견함
 - (소통) 현실 세계에서 알고 지내던 이들을 또 만나거나 한 번도 만난 적 없는 이들과 소통하고 그런 소통을 통해 알고 지내던 이들을 더 깊게 이해하고 현실세계에서 마주치기 어려운 이들과 친구가 됨
 - (성취) 자신이 세운 계획에 따라 무언가를 이루거나 얻으면서 성취감을 느낌. 가상 세계에 존재하는 아이템과 디지털 자산을 얻거나 높은 레벨과 권한을 얻기도 함

○ 증강현실(현실세계+판타지+편의, Augmented Reality)

- (개념) 증강현실이란 개념은 1990년대 후반에 처음으로 등장, 현실 세계의 모습 위에 가상의 물체를 덧씌워서 보여주는 기술이 증강현실의 시작
- 증강현실 세계를 좀 더 세분화하면 아래와 같음
 - 스마트폰, 컴퓨터를 통해 보는 현실의 모습 위에 가상의 물체를 입혀서 보고, 상호작용하는 방식
 - 현실의 물리적 공간에 어떤 기계장치, 설치물을 놓고 그런 것들을 통해 현실에 존재하지 않는 판타지를 현실 공간에서 보여주는 방식

- 현실 세계를 배경으로 새로운 세계관, 스토리, 상호작용 규칙을 만들고 그런 것들을 참가자들이 서로 지키고 소통하며 즐기는 방식
- 증강현실 콘텐츠를 경험해 보면 마치 현실 공간을 배경으로 평행 우주 속 다른 지구에서 살아가는 것 같은 느낌과 더불어 판타지와 편의성을 제공

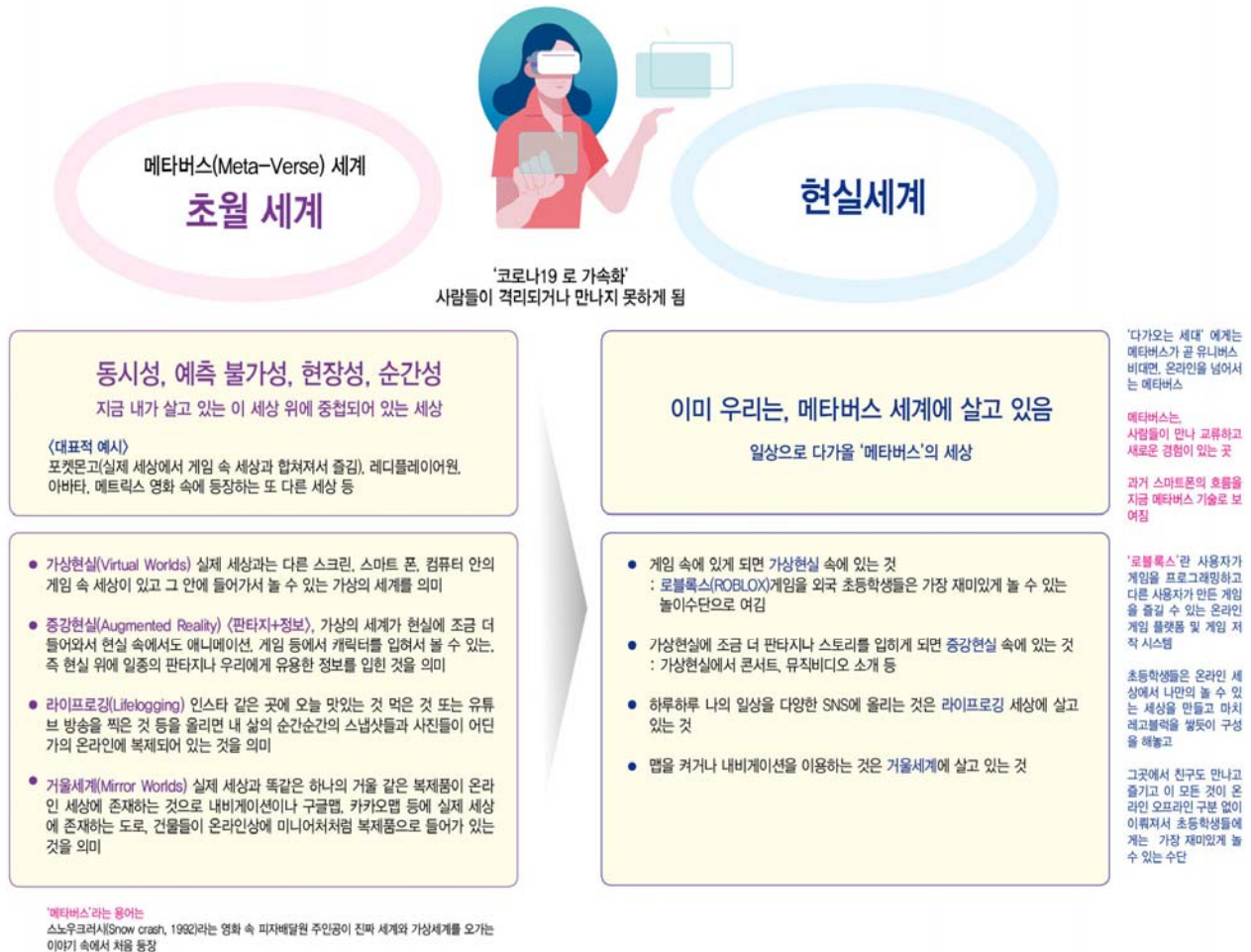
○ 라이프로그(현실의 나+이상적인 나, Lifelogging)

- (개념) 라이프로그의 개념은 21세기 이전부터 존재, 학창시절에 썼던 아날로그적으로 일기가 대표적임
 - 미국인 영어교사 로버트 쉴드는 1972년부터 1997년까지 자신의 25년 삶을 5분 간격으로 기록, 그가 기록한 텍스트의 분량은 대략 3천7백만 단어 정도인데 책으로 보면 대략 400권은 되는 분량임. 인간이 만들어낸 단일 라이프로그 중 가장 긴 것으로 알려져 있음
- 라이프로그는 자신의 삶에 관한 다양한 경험과 정보를 기록하여 저장하고 때로는 공유하는 활동을 의미
 - 자주 사용하는 소셜미디어, SNS인 페이스북, 인스타그램, 트위터, 카카오톡 스토리 등이 포함

○ 거울세계(현실 세계+효율성+확장성, Mirror Worlds)

- (개념) 거울세계는 실제 세계의 모습, 정보, 구조 등을 가져가서 복사하듯이 만들어 낸 메타버스를 의미함
 - 현실세계에 효율성과 확장성을 더해서 만들어지는 세계
 - 예를 들어 배달의 민족 앱, 구글 어스(Google Earth), 네이버 맵(Naver Map) 등에서 제공하는 서비스 등이 해당
 - (효율성) 배달 앱 내에서 터치 몇 번으로 주문시 주소와 메뉴를 통화로 알려주는 등의 번거로운 과정을 생략할 수 있음
 - (확장성) 배달 앱을 통하여 식당마다 별점, 고객후기 등이 다양하게 올라오고 식당위치, 특징 등이 소개되는 등 이런 정보의 확장성이 큰 장점
- 거울세계는 현실세계를 그대로 보여주는 것 같지만 하나의 거울세계가 현실세계의 전체를 다 담고 있지는 않음
 - 예를 들어 음식 배달 메타버스에는 음식 배달의 효율성과 확장성만을 위해 음식점 정보만으로 만들어졌기 때문에 현실세계의 즉각적인 연결성은 결여
 - 거울세계는 앞서 언급한 효율성, 확장성을 바탕으로 비즈니스, 교육, 유통, 문화 콘텐츠 등 다양한 영역에서 폭넓게 사용

〈그림 2〉 메타버스세계(초월세계)와 현실세계



자료: 장동선(2021). “과학자가 보는 메타버스”. 내용을 재구성하여 정리함

■ 코로나19로 인한 디지털 전환이 가져올 변화²속에도 디지털 문해력과 디지털 역량의 중요성을 빼놓을 수 없음

○ 급속한 디지털 전환 사회 속에서 디지털 문해력과 디지털 역량의 중요성은 빼놓을 수 없으며 더불어 일자리의 전환 속도 또한 빨라질 것으로 예측

- 개인의 디지털 문해력과 디지털 역량이 더 중요해지고 언택트(Untact, 비대면)비즈니스와 깃(Gig)경제³의 확장

2 윤가영·이명호(2020). 『뉴노멀』. 서울: 책들의정원.

3 깃(Gig)경제란 산업 현장에서 필요에 따라 단기 계약(비정규)으로 사람을 채용해 일을 맡기는 경제 형태. 깃(gig)은 ‘무대 공연’을 나타내는 말로, 음악인이나 연극인, 코미디언들이 단기간 공연을 위해 계약하는 것을 의미

- 또한 기업의 디지털 비즈니스 모델과 디지털 전략의 적극적 탐색 및 정부의 디지털 정책 적극적 도입, 디지털 범용 기술에 대한 적극적인 투자 진행, 디지털 정부로의 전환 속도가 빨라질 것으로 예측
- 코로나19는 경제적 소외계층 뿐만 아니라, 디지털 소외 계층에게도 큰 타격을 주고 있고, 디지털 격차(digital divide)를 더욱 확대
 - 코로나19이후, 디지털 리터러시는 언택트 사회를 살아가는 시민으로서의 역할을 하기 위한 기본적인 능력이 되고 있음
 - 언택트 사회의 저변 확대와 기본적인 삶의 능력으로써 디지털 리터러시가 피할 수 없는 흐름인 상황에서 준비가 필요함
- 삶터 자체가 변하는 것이므로, 기본적으로 필요한 리터러시는 생활 문해로 제공해야 하며, 누구도 소외되는 사람이 없도록 학습자의 속도와 리듬을 존중하는 정책지원이 이루어져야 함(윤여각, 2020)
 - 주민센터, 문화센터, 도서관, 공원, 운동장, 카페 등 지역내 다양한 공간, ‘지금, 여기’가 학습터가 되는 상황으로 변화함

■ 디지털 리터러시(Digital Literacy)란?

- (2011년, UNESCO) 디지털 미디어의 사용과 생산, 정보처리와 인출에 필요한 능력, 지식의 창조와 공유를 위한 사회적 네트워크 그리고 직업생활에 필요한 광범위한 컴퓨팅 기술을 포함하는 기본 능력의 총체(UNESCO, 2011:1)
- (2018년, UNESCO) 취업, 적절한 직업 및 기업가 정신을 위해 디지털 기술을 통하여 안전하고 적절하게 정보를 접근, 관리, 이해, 통합, 의사소통, 평가 및 생성할 수 있는 능력(UNESCO, 2018:6)
- 디지털 리터러시의 개념이 디지털 정보처리와 인출과 같은 단편적인 대응에서 정보에 대한 안전, 접근, 관리, 의사소통, 평가에 이르는 보다 넓고 적극적인 개념으로 변화됨

II 노인생활과 디지털 리터러시의 활용현황

1. 노인생활과 디지털 리터러시의 필요

■ 2021년 베이비부머가 노년층에 진입을 시작하면서 디지털을 활용한 노년생활을 위한 다양한 지원 및 준비의 필요성 대두⁴

- 노인의 연령별 정보화 기기 이용 수준의 증가에 따라 메타버스 속에서 다양한 도구로 많은 이들과 끝없이 깊게 소통할 수 있는 방법을 익히고 어떻게 소통하는지 관심을 가질 수 있는지 동기부여 필요
 - 노인들은 정보제공서비스가 온라인 중심으로 이루어져 어려움을 경험하고 있으며 (74.1%), 일상생활 속 정보화 기기 이용 시 불편함을 경험
 - 노인의 56.4%는 스마트폰을 보유하고 있으며, 연령이 낮은 노인이 정보화 기기 사용률 및 활용 역량이 높게 나타남

■ 노인을 위한 디지털 리터러시 교육의 필요성⁵

- 노년의 디지털 미디어에 관한 지식, 활용, 비판적 사고능력, 디지털미디어 제작 능력 등의 개발을 통해 사회적 참여와 의사표현의 기회 확대
 - 디지털 매체는 능동적인 매체로써 아날로그 세대인 노인들에게는 학습이 필요한 매체임
 - 노년층은 지금까지 조직체, 가정에 적응하며 살아오는 동안 ‘개인의 시간’보다는 ‘타자의 시간’에 익숙한 경향을 나타내며 한편, 본인이 살아온 인생 경험과 연륜을 잣대로 청년세대의 생활과 사고방식을 재단하는 경향을 보임
 - 노인층이 현재의 세계에 재개입하고 자신의 시간을 타인과 함께 할 수 있는 능력을 찾아가도록 하는 것이 필요

4 보건복지부 보도자료(2021.6.7.). “새로운 노인층의 등장, 달라지는 노인세대: 2020년 노인실태조사 결과 발표”.

5 이경희(2021). “코로나19와 노인교육의 변화 방향” 『한국노년교육학회 춘계학술대회 자료집(2021.6)』. 한국노년교육학회. p39

- 노년의 일상생활 속에서 디지털활용이라고 한다면 키오스크 음식주문, 유튜브와 SNS, 디지털 기기 및 ZOOM을 활용한 학습 경험 등을 들 수 있음
 - 온라인 마켓에서 장 보기, 배달 앱, 키오스크 음식 주문 및 결제, 공공기관 인터넷 공문서 서비스 등은 노인들의 일상생활을 피곤하게 하는 것들이며 디지털 리터러시 역량이 상대적으로 낮은 노인층임에도 유튜브, 카카오톡 이용은 과의존을 우려할 수준임
 - 60대 이상 노인 상당수가 유튜브에서 정치 관련 영상을 시청하고 있고 이는 정보의 왜곡, 편향성 우려의 과제를 안고 있음
 - 디지털미디어와 인터넷은 노인들에게도 매우 중요한 삶의 환경을 제공하고 있음
- 인터넷이 노년에게 유용한 요인으로는 가족과의 긴밀한 관계, 타인과의 접촉 활성화, 젊은 세대와의 교감 활성화, 취미생활의 풍요화, 일상생활에서의 실질적인 활용, 정보수집 등을 들 수 있음
- 또한 디지털미디어를 활용한 노인미디어교육의 의미로 살펴보면 사회적 통합, 정치적 참여, 새로운 교육 및 학습, 여가선용 및 오락, 쇼핑 및 실생활 과제 이행, PC 및 SNS의 인터넷 능력 촉진 및 시작에 대한 동기부여(초기투자), 기술에 대한 신뢰형성, 커뮤니케이션 문화에 대한 이해 등을 들 수 있음

■ 디지털 시대를 살아가는 노인을 위한 3가지 역량

- 디지털 리터러시 교육협회(2021)에서는 디지털 시대를 살아가는 노인을 위하여 디지털을 잘 다루고, 바르게 알고, 옳게 쓸 수 있는 기본적인 디지털 역량을 제시함
 - 디지털을 잘 다루면 불편함 해소 및 편리함을 추가할 수 있으며 디지털을 바르게 안다면 디지털을 통하여 미래변화 이해 및 허위정보, 가짜뉴스 등을 구분할 수 있는 역량의 향상을 기대할 수 있음
 - 또한 디지털을 옳게 쓰기 위해서는 사회, 문화적 가치변화를 이해하고 재교육은 물론 디지털 세상에서의 예절 등을 지켜야 할 것을 강조함
- 디지털 시대를 살아가는 노인을 위하여 언급한 3가지 역량, 즉 디지털 기능적 역량, 지식적 역량, 태도적 역량을 고려하여 디지털 리터러시 교육을 추진해야 할 것임

2. 노인을 위한 디지털 리터러시 증진 교육 동향 분석

1) 노인의 정보화 실태

- 2020년 노인전국실태조사 결과에 따르면 노인의 56.4%는 스마트폰을 보유하고 있으나 연령이 높아질수록 노인의 정보화 기기 사용률 및 활용 역량은 현격하게 떨어짐

- 노인들은 정보제공서비스가 온라인 중심으로 이루어져 어려움을 경험하고 있으며 (74.1%), 일상생활 속 정보화 기기 이용 시 불편함을 경험함
 - 교통수단예매(경험률:58.3%, 불편경험률:60.4%), 키오스크 활용을 통한 식당 주문(경험률:58.1%, 불편경험률:64.2%), ATM기기 이용(경험률: 88.9%, 불편경험률: 38.4%), 카드 전용 상점 이용(경험률: 87.9%, 불편경험률:31.3%)

〈표 1〉 연령별 정보화 기기 사용 역량

구분	65~69세	70~74세	75~79세	80~84세	85세 이상
문자받기	96.2	87.4	71.8	56.1	39.9
문자보내기	92.4	77.0	55.6	37.1	19.9
정보검색	77.5	50.0	29.0	13.2	5.6
사진동영상촬영	74.6	52.3	36.6	21.4	7.6
음악듣기	43.0	26.8	14.4	7.6	3.9
동영상보기	56.4	36.3	18.2	9.8	5.1
SNS이용	40.8	24.1	10.9	6.1	3.1
금융거래	25.2	9.7	4.3	2.0	0.7

자료: 이윤경 외(2020). 2020년도 전국노인실태조사.

- 코로나19로 인해 일상이 비대면으로 전환되면서 디지털기기 사용도 한층 가속화 되고 더욱이 코로나19와 관련한 모든 정보가 온라인을 통해 실시간으로 전해지면서 디지털 격차는 노인건강관리와도 직결됨을 지적(황남희 등, 2020)
- 노인복지관은 물론 다양한 관련 기관에서 노인 정보화교육 및 디지털 교육 프로그램을 추진함에 따라 본고에서는 최근 인터넷 기사중심으로 노인의 정보화 및 디지털 교육과 경기도 노인복지관의 디지털 교육관련 프로그램 동향을 살펴봄

2) 노인을 위한 디지털 리터러시 증진 교육 동향 분석

■ 인터넷 기사 동향 분석

- (분석 개요) 2019년부터 2021년 7월까지 3년간의 국내 인터넷 기사를 조사대상으로 ‘노인 디지털 교육’ ‘정보화 교육’을 주제로 검색하여 총 111편의 기사를 분석
 - ‘노인 디지털 교육’ ‘정보화 교육’을 주제로 검색함. 노인 디지털 교육 프로그램 관련 기사를 검색하는 과정에서 중복되거나 사설, 광고, 노인 디지털 교육과 무관한 기사는 제외함
 - 최종적으로 총 111편의 기사를 대상으로 디지털 교육 프로그램 주관 기관별 및 주요 내용을 분류 정리함
- 디지털 교육 프로그램 주관 기관을 중심으로 기사를 재분류한 결과, 중앙정부 5편(4.5%), 지자체 41편(36.9%), 서울시 출연기관 4편(3.6%), 복지관 19편(17.1%), 대한노인회 8편(7.2%), 금융기업(은행) 11편(9.9%), 기업 7편(6.3%), 기타 16편(14.4%)로 분류됨

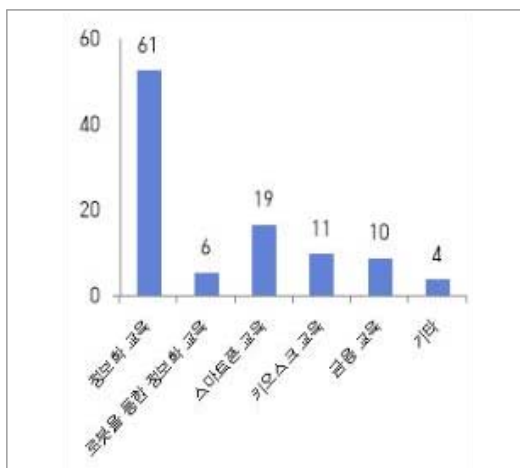
〈표 2〉 주관기관별 기사 주요내용 분류

분 류	주요 내용	빈도(%)
중앙정부	- 과학기술정보통신부와 한국지능정보사회진흥원(NIA)이 공동 추진하고 있는 ‘디지털 배움터’ 운영에 관한 기사로 구성됨 - 디지털 배움터에서는 17개 시·도에 집 근처 생활공간에서 모바일·실생활 중심의 실습형 디지털 역량 교육이 이뤄짐 - 전국민 대상으로 프로그램을 운영 중이며, 디지털 취약계층(고령자, 장애인, 다문화가정 등)의 디지털 역량 강화를 위해 맞춤형 프로그램을 개설하여 운영 중임. 특히 노년층을 대상으로 스마트폰 활용법, 모바일뱅킹 등 실생활에 필요한 프로그램들을 개설하여 실시하고 있음	5(4.5)
지방자치단체	- 지자체에서는 노년층을 위한 다양하고 실용적인 디지털 교육 과정을 운영 중임. 키오스크 사용·체험, 디지털 교육 로봇 보급, 디지털 역량 강화 교육, 찾아가는 디지털 교육 등을 통해 노년층의 디지털 리터러시 수준을 증진하고자 함 - 특히 디지털화가 가장 빠르게 진행되고 있는 서울시와 자치구의 디지털 교육 프로그램 기사가 25편(59.5%)을 차지하는 것으로 나타났음	41(36.9)
서울시 출연기관	- 노년층을 대상으로 디지털 교육 과정을 운영하고 있는 서울시 출연기관은 ‘서울시디지털재단’과 ‘서울시 50+캠퍼스/센터’가 있음 - 서울시 출연기관은 교육용 로봇 개발 및 교육, 키오스크 콘텐츠 고도화 등 고도화된 기술을 디지털 교육 개발에 활용하고 있음	4(3.6)

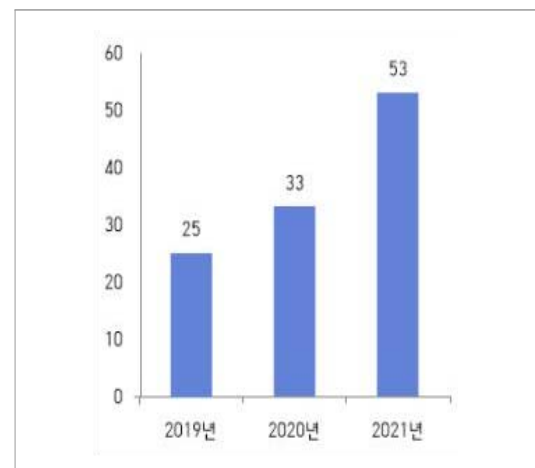
분 류	주요 내용	빈도(%)
복지관	- 복지시설 중에서는 종합복지관과 노인복지관 주관 프로그램 기사가 대부분을 차지함 - 노인일자리사업 참여자, 혹은 봉사단이 강사가 되어 노인이 노인에게 스마트폰과 키오스크 사용법을 알려주는 프로그램도 실행 중임	19(17.1)
대한노인회	- 대한노인회 기사는 '찾아가는 정보화 교육 실시'가 주요 키워드임 - 특히 고령층으로 구성된 경로당 이용 노인들은 정보화 교육 프로그램에 상대적으로 접근성이 낮아 이들을 대상으로 찾아가는 교육 프로그램을 실시 중임	8(7.2)
금융기업	- 금융기업(은행)은 '금융 교육'을 추진 중에 있음 - 대면 서비스를 제공하는 은행지점이 줄어들면서 디지털금융(비대면 서비스)에 어려움을 느끼는 노년층을 위한 금융 교육의 필요성이 대두됨. 이에 금융기업들에서 고령 고객을 대상으로 모바일뱅킹, 은퇴설계, 금융피해방지 정보에 대한 교육을 진행하고 있음	11(9.9)
기업	- 기업은 스마트폰 강사 양성과 디지털 교육 프로그램을 운영하고 있음. 주로 통신사에서 복지관과 협업하여 사업을 진행하고 있는 것으로 보임 - 최근 기업의 사회공헌활동의 대두로 인해 다양한 기업들이 내부자원을 활용하여 지역사회 노인들을 대상으로한 디지털 교육 프로그램을 추진하고 있음	7(6.3)
기타	- 기타 기관으로는 대학교, 재단, 지역 내 도서관, 평생학습원 등이 자체적으로 혹은 복지관과 협력하여 노인들을 대상으로 디지털 교육을 실시하고 있음 - 스마트폰 활용, 포토샵, 디지털 금융, 키오스크 등 디지털과 관련된 폭넓은 교육을 추진하고 있음	16(14.4)
계		111(100)

- 교육 내용 중심으로 기사를 재분류한 결과, 정보화 교육 61편(55.0%), 스마트폰 교육 19편(17.1%), 키오스크 교육 11편(9.9%), 금융 교육 10편(9.0%), 로봇을 통한 정보화 교육 6편(5.4%), 기타 4편(3.6%) 순으로 나타남

〈그림 5〉 교육내용별 디지털교육 기사 편수



〈그림 6〉 연도별 디지털교육 기사 편수



■ 경기도 노인종합복지관의 디지털교육 관련 프로그램 동향 분석

- (분석 대상) 2021년 8월말 현재, 경기도 내 노인복지관에서 운영 중인 디지털교육 관련 사업과 프로그램 중심으로 각 기관 홈페이지를 통해 조사
 - 코로나19로 인해 평생교육 프로그램과 사업을 축소 운영 또는 중단하고 있었음. 따라서 사회적 거리두기 단계 격상으로 운영을 잠정 중단한 노인종합복지관은 2021년에 내에 운영된 프로그램을 기준으로 조사
 - 노년층의 디지털 역량강화를 위한 사업 및 프로그램을 실시
- 2021년 경기도 노인종합복지관 디지털 역량강화 프로그램 교육 개설 현황
 - 다양한 노년층의 수요를 충족하기 위해 수준별 프로그램 운영 중이며, 사진이나 동영상 촬영과 편집, 유튜브 크리에이터 양성반 등 여가활동 지원을 위한 프로그램이 마련
 - 또한 키오스크, 태블릿PC와 같은 디지털기기 관련 프로그램을 개설
 - 교육 형태는 대부분 전문 강사, 일부 대학생 봉사단, 기업 서포터즈와 협력하여 프로그램을 진행

〈표 3〉 경기도 노인종합복지관 디지털 역량강화 프로그램 현황(2021년)

시군명	시설명	프로그램 명	시군명	시설명	프로그램 명
가평군	가평군 노인복지관	정보화 기초/활용	수원시	광고노인복지관	컴퓨터 왕초보/시작/심화/기초
고양시	고양시대화 노인종합복지관	키오스크배우기		밤밭노인복지관	컴퓨터 문서작성
		디지털봉사단			스마트 생활하기
	고양시덕양 노인종합복지관	컴퓨터첫걸음			키오스크(무인단말기)
		인터넷반			미디어 소통
		한글문서작성			미디어(스마트폰) 활용
		사진&동영상편집			디지털 문해교육
		스마트폰1,2,3,4단계		버드내 노인복지관	스마트폰교육
	고양시일산 노인종합복지관	컴퓨터입문			컴퓨터
		스마트폰교육(기초)			스마트폰과 PC활용
		인터넷활용			컴퓨터 문서활용
		인터넷고급, 포토스케이프, UCC, 스마트폰교육(활용)			UCC동영상 앨범제작
과천시	과천시 노인복지관	컴퓨터초급		서호노인복지관	- (코로나19로 축소운영)
		인터넷활용		팔달노인복지관	이음미디어 교육
		스마트폰 기초/활용	시흥시	시흥시 노인종합복지관	스마트폰기초/활용
		동영상활용		동산노인복지관	스마트폰 활용
광명시	광명시 노인종합복지관	컴퓨터 초급/중급/고급	안산시	안산시단원구 노인복지관	스마트폰 동영상편집
		스마트폰			스마트폰 사진편집

시군명	시설명	프로그램 명	시군명	시설명	프로그램 명
	(소하노인종합복지관)	초급(삼성, LG)/중급 스마트한시대에살아남기			컴퓨터 동영상 편집 초급/고급
광주시	광주시 노인복지관	컴퓨터기초반/활용반		안산시상록구 노인복지관	컴퓨터 초급/중급/고급
군포시	군포시 노인복지관	4차산업혁명사업	안성시	안성시 노인복지관	스마트폰교육
	군포시늘푸른 노인복지관	특화사업 (스마트폰카메라로테마사진 찍기)			컴퓨터 초급/중급
					태그, 스위시기초
					스위시응용, 동영상
					인터넷활용
					무비메이커 활용
					스마트폰 초/중급
					이폰한세상
					컴퓨터사진편집
					사진교실
					컴퓨터영상편집
					컴퓨터문서편집
					컴퓨터초급
					인터넷초급
					문해컴퓨터반
					인터넷 1반, 2반
					컴퓨터
					스마트폰, DSLR 사진반
					컴퓨터
					사진편집, 동영상제작
					스마트폰기초/활용
					인터넷기초/활용
					인터넷활용
					스마트폰 카카오톡 활용
					스마트폰 사진&영상
					포토샵
					컴퓨터활용
					스마트폰기초/고급
					유튜브크리에이터
					스마트폰활용
					엑셀
					동영상편집
					컴퓨터 첫걸음
					스마트폰 사진편집
					스마트폰 기초

시군명	시설명	프로그램 명	시군명	시설명	프로그램 명
성남시	원미노인복지관	왕초보반	의정부시	송산 노인종합복지관	컴퓨터 입문/기초/중급/고급
		컴퓨터 초급(인터넷기초)/중급(문서 작성)		신곡 노인종합복지관	컴퓨터 초급/중급/고급
		파워디렉터(사진, 동영상편집)		의정부 노인종합복지관	스마트폰 활용반
		UCC&스마트폰			스마트폰 초급/중급
		스마트폰활용 기초반			인터넷 활용
	분당 노인종합복지관	스마트폰활용 고급반	이천시	이천시 노인종합복지관	컴퓨터기 초
		스마트폰 동영상 만들기			유튜브크리에이터
		유튜브 제작반			스마트폰 초급/중급
		문서작성			컴퓨터 초급
	수정 노인종합복지관	인터넷활용(초급.중급)	파주시	파주시 노인복지관	태블릿pc 초급
		스마트폰 입문반/심화반			키오스크기기교육
		영상제작 및 편집(입문/활용)			인터넷 활용
		디지털문해교육(입문/활용)			스마트폰 기초/활용
	수정중앙 노인종합복지관	스마트폰활용(입문/활용)	평택시	평택남부 노인복지관	컴퓨터 초급/중급
		특화사업(IT리더봉사단)		평택북부 노인복지관	스마트폰 기초
		한글문서편집		평택서부 노인복지관	컴퓨터 기초
		동영상 편집		평택팽성 노인복지관	스마트폰 기초 사용법
	중원 노인종합복지관	컴퓨터	포천시	포천시 노인복지관	컴퓨터왕초보
		스마트폰 동영상만들기(초급/중급)	하남시	하남시 노인복지관	한글/인터넷기초
		유튜브 기획 및 편집	화성시	동탄노인복지관	- (홈페이지 없음)
		스마트폰		컴퓨터 입문/활용	
	황송 노인종합복지관	정보화교육		화성시남부 노인복지관	인터넷활용
					스마트폰활용
			컴퓨터 왕초보/초급/중급/고급		
			화성시서부 노인복지관	사진/동영상	
				영상미디어	
				스마트폰 기초/활용	
		스마트폰 영상 및 자막편집			
		컴퓨터 기초/중급			

주: 경기도 내 노인종합복지관의 홈페이지에 공개된 프로그램 ‘노인 디지털 교육 및 정보화 교육(중심어 검색)’을 정리, 분석함

○ 디지털 역량강화 교육내용에 따른 교육과정 현황

- 조사된 총 213개 프로그램의 교육내용에 따라 재분류하여 19가지 프로그램을 도출함
 - ‘정보화’ 교육은 각 기관 홈페이지에 상세한 수업내용이 명시되어 있지 않고, ‘정보화 교육’ 명칭 프로그램을 포함함
 - ‘디지털기기 사용’은 컴퓨터와 스마트폰을 제외한 스마트기기(키오스크, 태블릿PC) 사용 및 활용법에 대한 교육내용을 포함함

- 경기도 노인복지관 교육에서 많은 비중을 차지하고 있는 프로그램은 ‘컴퓨터’ 57개(26.8%), ‘스마트폰’ 56개(26.3%), ‘인터넷’ 19개(8.9%), ‘동영상’ 16개(8.9%) 순임
- 이와 같이 컴퓨터 및 스마트폰의 수준별 교육, 인터넷, 동영상(촬영, 편집, 유튜브 영상 제작 등) 관련 교육과정이 총 148개(69.5%)로 전체의 절반 이상을 차지
- 디지털기기를 활용하는 일상생활 편의를 위한 디지털 생활 관련 교육과정은 미미한 수준임(금융거래, 정보검색, 각종 앱을 활용한 온라인 구매 등)

〈표 4〉 디지털 역량강화 교육내용에 따른 교육과정 수

구분		빈도	%
교육과정 분류	컴퓨터(수준별 교육)	57	26.8
	스마트폰(수준별 교육)	56	26.3
	인터넷	19	8.9
	동영상(촬영, 편집, 유튜브 영상 제작 등)	16	7.5
	정보화(수준별 교육, 디지털 문해교육 등)	13	6.1
	문서(작성, 편집, 활용 등)	8	3.8
	스마트폰 및 동영상	7	3.3
	오피스 프로그램(파워포인트, 엑셀 등)	6	2.8
	사진 및 동영상	4	1.9
	디지털기기 사용(키오스크, 태블릿PC 등)	4	3.3
	스마트폰 및 사진	3	1.4
	포토샵	3	1.4
	SNS 활용	3	1.4
	스위시	3	1.4
	컴퓨터 및 동영상	2	0.9
	사진/이미지 편집	2	0.9
	사진 및 SNS	2	0.9
	인터넷 및 문서	1	0.5
	스마트폰 및 사진, 영상	1	0.5
계		213	100

주: 강소량·주재욱·이영민·윤종진·장하연(2019), 「장노년층 디지털 역량 실태와 정보화 교육과정 운영방향」, pp.59-60 참고하여 경기도 내용으로 재구성

■ 경기도 디지털 역량강화 프로그램 사례

○ ‘정보화교육, ICT 사랑방’⁶

- E-편한 세상(컴퓨터 초급), E-편한 세상(태블릿 PC), E-편한 전화(스마트폰 초/중급), E-편한 주문(키오스크 교육), 기타 디지털리터러시 교육을 진행하는 정보화교육(ICT 사랑방) 평생교육 프로그램을 개설함
- 다양한 ICT 기기를 체험해볼 수 있는 행복마루, VR, AR 등의 오락 콘텐츠를 즐길 수 있는 활력마루, 어르신들의 디지털 교육을 지원하는 지식마루, 웨어러블 디바이스를 활용해 개인별 건강관리를 진행할 수 있는 건강마루 등 총 네 가지 공간으로 구성됨
- 지식마루를 활용한 ICT 교육 과정을 통해 취약노인의 정보접근성 향상 및 정보격차 해소, 건강마루를 활용한 건강 관련 DB 구축 및 이를 기반으로 한 취약노인의 건강증진 도모, 행복마루를 활용한 취약노인의 복지관 이용 및 생활 편의성 향상, 활력마루를 활용한 취미여가 프로그램제공 및 취약 노인의 생활만족도 증진의 주요 목적이 있음

○ ‘Btv를 통해 보는 교육 프로그램’⁷

- 광명시노인종합복지관의 노년사회화교육 프로그램은 Btv를 통해 보는 교육 프로그램으로 만 60세 이상 광명시민 누구나 신청 가능함
- SK브로드밴드의 지원으로 IPTV를 통해 실시간 방송뿐 아니라 동영상 편성 방송과 실시간 자막 노출까지 지원하는 기업용 방송 솔루션 Btv 미디어보드가 지역 복지관에 맞춤형으로 제공
- 본 프로그램은 컴퓨터 초급·중급·고급 교육을 통해 컴퓨터 사용법, Excel 2010 활용법, 사진편집 기초 교육을 실행하고 있으며 스마트폰 초급·중급 교육을 통해 스마트폰 활용법 기초와 유용한 앱 활용 교육을 실행함
- 셋톱박스에 설치된 IP카메라를 통해 양방향 화상교육, 요일·시간대별로 직접 편성된 건강 동영상이나 복지관 교육 프로그램 녹화 영상, 사전 대비가 필요한 날씨예보 등 노인들에게 도움이 되는 다양한 생활정보 등이 제공됨

○ ‘스마트e음’ 프로그램실⁸

- 코로나19 장기화로 노인들의 비대면 프로그램 접근성 확보를 위해 2021년 2월 복지관 내에 ‘스마트e음’ 프로그램실을 구성함

6 이천시 노인종합복지관

7 광명시노인종합복지관(소하노인종합복지관)

8 성남시 중원노인복지관

- 해당 프로그램실은 디지털 기기 사용이 어려운 노인들에게 소그룹 교육을 실시하고, 노인들이 상시적으로 디지털 기기를 체험해볼 수 있도록 구성함. 배운 내용을 현장에서 바로 적용해볼 수 있어 교육효과를 높일 수 있는 것으로 기대됨
- 추후 노인일자리 및 사회활동지원사업과 경기도 디지털배움터와 연계하여 정보화 교육을 실시할 예정임

○ ‘온라인 대화 선배시민 배움터’⁹

- 대화 선배시민 배움터는 노인 맞춤형 온라인 평생교육 시스템으로 온라인 교육과정을 제공하여 누구든지 어디에서나 편리하게 이용 가능함
- 온라인 교육과정은 수준별 컴퓨터와 스마트폰 프로그램과 실생활에 유용한 회계엑셀, 4차 산업혁명을 기반으로 하는 코딩교육을 개설함
- 또한 ‘디지털 선배시민 봉사단’을 구성하여 전문강사에게 디지털 교육을 받은 동년배 어르신이 복지관 이용 회원과 디지털 소외계층을 대상으로 1대1 대면 키오스크 교육, 스마트폰 교육 봉사활동을 실시하고 있음
- 본 프로그램은 노인들에게 보편적 디지털 교육을 제공하고, 수강생들이 교육 통해 배운 것들을 동년배 노인들에게 나눌 수 있도록 하여 노인들의 사회참여 활성화까지 이어질 수 있도록 함

○ 디지털배움터¹⁰

- 과학기술정보통신부와 한국지능정보사회진흥원에서 실시 중인 ‘디지털 배움터’사업은 전국민이 가까운 곳에서 디지털 역량 교육을 받을 수 있도록 교육과 상담서비스를 제공 중임
- 경기도 디지털배움터는 경기도 내 29개 시군에서 운영 중이며 기초, 생활, 심화로 분류하여 교육을 진행함. 일상생활에서 필요한 기술부터 취업과 연계할 수 있는 기술까지 넓은 폭의 교육과정을 개설함
- 또한 경기도 디지털배움터 홈페이지에서 개인의 디지털 역량 진단을 통해 맞춤형 교육을 추천하는 시스템도 구축하고 있음

9 고양시 대화노인복지관

10 경기도 디지털배움터

■ 이렇듯 대부분 컴퓨터 및 스마트폰, 인터넷 등 기초교육 수준에 머물러 있고 디지털 전환시대의 노인의 실생활에 활용할 교육이 부재

- 노인을 위한 디지털 리터러시 증진 교육 관련 인터넷 기사 동향 분석을 통해서 알 수 있듯이 복지관을 중심으로 정보화교육, 스마트폰 교육, 키오스크 교육 등 디지털기기를 다루기 위한 기초적이고 대동소이한 내용중심으로 추진됨
- 향후 이와 같은 디지털기기 활용의 수준별 교육의 단계를 넘어서 노년층의 일상 생활 편의를 위한 디지털 역량강화 교육 및 프로그램 지원이 필요함

Ⅲ 노년을 위한 디지털 리터러시

■ 노년층 디지털 리터러시 향상을 위한 지원책 마련

- 디지털 기술의 발전에 코로나 팬데믹 충격이 더해지면서 본격적인 메타버스 시대의 도래로 노년의 디지털 리터러시(문해) 향상을 위한 지원방안 마련 급선무
- 약 20년 전부터 시작된 메타버스의 중심축은 게임이었으나 최근 메타버스가 마케팅, 콘서트, 의료 등 전 산업으로 빠르게 확장하고 있음
 - 시간과 공간의 제약이 없이 원격으로 교육하고 회의하는 핵심 플랫폼 관점에서 메타버스를 주목함
 - 메타버스를 단지 게임과 몰입형 엔터테인먼트를 즐기는 공간으로만 여기지 않고 향후 사람들이 생활하고 일하는 공간이 될 것으로 예측됨
- 그러나 현재 노인종합복지관을 중심으로 유사한 기초적인 디지털 역량강화 교육이 이루어지고 있지만 급속한 사회변화 속도에 맞추어 노년층이 실생활에 활용할 수 있는 디지털 리터러시(문해) 향상을 위한 지원방안 마련이 시급
 - 현재 다양한 형태로 노년을 위한 디지털 역량강화 교육 및 프로그램이 이루어지고 있으나 컴퓨터 및 스마트폰, 인터넷 중심의 기초 교육이 대부분을 차지함

- 디지털기기를 활용하여 일상생활의 편의를 위한 디지털 생활관련 교육 및 프로그램의 마련이 절실함
- 노년의 특징을 배려한 적극적인 디지털 리터러시 향상을 위한 다양한 접근방안 요구됨
 - 디지털매체는 능동적인 매체로서 아날로그 세대인 노인들에게 학습이 필요한 매체로서 다양하고 쉽게 이해할 수 있는 형식의 교육과정 및 프로그램 개발 중요
 - 노년세대는 디지털기기의 기초적인 교육의 단계에 집중하는 것이 아니라 실생활에 활용할 수 있는 구체적인 지원방안 마련 필요
 - 예를 들면 은행자동화 업무에 따른 금융관련 활용교육, 다양한 앱을 활용한 생활용품 및 배달음식 주문 등 생활 편의를 위한 디지털 역량강화 프로그램

■ 디지털 시대 필요한 노년을 위한 3가지 역량을 중심으로 교육 프로그램 강화

- 디지털 시대를 살아가기 위한 3가지 역량으로 디지털을 잘 다루는 기능적 역량, 바르게 아는 지식적 역량, 옹게 쓰는 태도적 역량을 제시함(디지털 리터러시 교육협회, 2021)
 - (디지털을 잘 다루는 기능적 역량) 불편함이 해소되고 편리함이 추가됨과 동시에 작은 성공체험을 통해 단계적으로 디지털을 잘 다룰 수 있는 디지털에 대한 기능적 역량
 - (디지털을 바르게 아는 지식적 역량) 콘텐츠의 편향을 경계하며 디지털 미래변화를 이해하고 건강한 지식의 공유와 참여, 표현의 '책임' 등 디지털에 대한 지식적 역량
 - (디지털을 옹게 쓰는 태도적 역량) 사회, 문화적 가치변화를 이해하고 재교육, 디지털 세상에서 지켜야 할 에티켓 등 디지털에 대한 태도적 역량
- 이렇듯, 디지털을 잘 다루는 기능, 바르게 아는 지식, 옹게 쓰는 태도적 역량을 향상시킬 수 있도록 교육과정 및 프로그램의 개발이 필요
- 또한 교육과정 개발을 할 때는 노인의 특징을 배려하여 가능한 쉽게 이해할 수 있도록 체계적으로 구성하여 디지털 역량강화에 이어질 수 있도록 함

- 교육프로그램 개발은 교육담당자의 역량에 좌우됨에 따라 교육담당자의 프로개발을 위한 디지털기기 응용 및 활용의

■ 경기도형 노인정보화교육단 신설 필요

- 전자기기 기본활용은 일정수준 이루어지고 있으나 응용활동의 비율이 낮게 나타남에 따라 정부기관을 활용하여 정보화 교육을 강화
- 경기도형 노인정보화교육단 신설¹¹
 - 스마트기기, 스마트 돌봄에 대한 교육 프로그램을 육성
 - 경기도 IT, 전자단지와 연계하여 경기도 노인정보화교육을 활성화
 - 노-노 정보화 교육을 확대

■ 디지털기기를 소통의 도구로 활용하는 적극적인 노년의 자세 요구

- ‘말하기를 다시 배워야 하는 세상’¹²의 도래에 따라 노년층 당사자 또한 ‘메타버스 시대의 소통’을 위한 디지털기기를 소통의 도구로서 활용법 습득에 적극적 참여
- 물리적으로 만나지 않고서도 함께 일하는 사회로 바뀌며 새로운 말하기를 다시 배워야 할 시기가 다가옴
 - 과거 아이를 키울 때 눈을 마주치고 표정을 살피면서 어눌하게 하나씩 따라 하던 언어는 다른 이들에게 나의 뜻을 전하고 함께 살아가기 위해 정보를 교환하는 하나의 방식으로 자리매김
 - 이제는 서로 다른 메타버스에서 살아가고 있기 때문에 다른 메타버스에서 어떻게 서로 소통하는지 관심이 없다면 같은 시대를 살아간다고 하여도 온전한 소통은 어려움
- 디지털 가속화가 진행되고 있는 지금의 상황은 디지털 매체 활용에 익숙하지 않고 디지털 사회로 빠른 전환에 따라가지 못하는 사람들의 사회적인 소외 현상이 발생
 - 노년층은 디지털 소외를 경험할 가능성이 다른 세대보다 많음

11 김범중(2021.10.). “토론문4” 『제8차 복지정책커뮤니티 자료집』. 경기복지재단. p.91.

12 김상균(2021). 『메타버스』 서울: 플랜비디자인. 부분인용. pp37~39.

- 이렇듯, 노년층에 있어서 특히, 코로나19이후, 디지털리터러시는 언택트 사회를 살아가는 시민으로서의 역할을 담당하기 위한 기본능력으로 인식되면서 디지털리터러시가 피할 수 없는 흐름인 속에서 받아들여야 할 자세가 필요

■ 디지털 전환시대의 부정적인 측면 또한 인식하고 현실을 도피하는 수단이 되지 않도록 유연한 대응

- 디지털전환, 메타버스세계의 활용가능성은 점점 증가추세이나 현실세계를 모두 담아낼 수 없는 한계를 가지고 있기 때문에 현실을 피하는 수단이 아니라 현실세계의 적응을 위한 유연한 대응이 필요
- 디지털을 잘 다루는 기능적 역량이 뛰어난다면 불편함을 해소하고 편리함을 얻을 수 있음
- 그러나 현실이 있기에 메타버스가 존재하는 것이고 우리가 직면한 문제, 우리가 책임져야 할 무언가를 피하는 수단으로 메타버스에 머문다면 메타버스는 현실의 삶에 해를 끼치는 역할
 - 현실 도피 수단이나 중독 등의 문제점 또는 온라인상의 부정적인 요소를 인지
 - 메타버스 속에서 지켜야 할 예절교육의 습득 및 실천
 - 초등학생들이 즐겨 찾는 제페토에 어른이 들어가면서 초등학생들의 사고방식과 어울리지 못하는 장면이 증가함에 따라 본래의 제페토의 취지가 퇴색하는 경우 발생
 - 온라인상에서의 익명성을 오용하여 예절에 어긋나는 행동 등의 자제
- 디지털전환, 메타버스가 우리 삶을 대체하기에는 한계가 있음에도 불구하고 메타버스는 진화하고 있으며 특히 노년층의 경우는 디지털 전환에 따른 현실세계의 적응을 위해서 긍정적인 면은 물론 부정적인 면도 인식하고 대응해야 할 것임

참고문헌

- 강소랑·주재욱·이영민·윤종진·장하연(2019). 『장노년층 디지털 역량 실태와 정보화 교육과정 운영방향』. 서울시50플러스재단.
- 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원(2020). 『2020 디지털정보 격차 실태조사』. 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원.
- 김상균(2021). 『메타버스』. 서울: 플랜비디자인.
- 윤가영·이명호(2020). 『뉴노멀』. 서울: 책들의정원.
- 이경희(2021). “코로나19와 노인교육의 변화 방향”. 『2021년 한국노년교육학회 춘계학술대회 자료집』. 한국노년교육학회. 31-56.
- 이동훈(2021). 『지금은 메타버스에 올라탈 시간』. KB금융자주경영연구소.
- 이승환·한상열(2021). 『메타버스 비긴즈(BEGINS): 5대 이슈와 전망』. SPRI소프트웨어정책연구소.
- 이윤경·김세진·황남희·임정미·주보혜·남궁은하·이선희·정경희·강은나·김경래(2020). 『2020년도 노인실태조사』. 한국보건사회연구원.
- 김범중(2021.10.). “토론문4” 『제8차 복지정책커뮤니티 자료집』. 경기복지재단. 85-92.
- 황남희·김혜수·김경래·주보혜·홍석호·김주현(2020). 『노년기 정보 활용 현황 및 디지털 소외 해소 방안 모색』. 한국보건사회연구원.
- The Economist today(2021.7.29.). “Facebook eyes a future beyond social media”.
- The Economist today(2021.7.31.). “Advertising has made the social network into a trillion-dollar company. Can new ventures take it further? San Francisco. USA”.
- KB금융지주 경영연구소(2021). “지금은 메타버스에 올라탈 시간”.
<https://www.kbfg.com/kbresearch>.

보건복지부 보도자료(2021.6.7.). “새로운 노인층의 등장, 달라지는 노인세대: 2020년 노인실태조사 결과 발표”.

윤여각(2020). “코로나19가 교육의 세계에 던지는 화두, 국가평생교육진흥원 영상 강연”.
https://www.youtube.com/watch?v=ftGP3I_E7Lc&feature=youtu.be.

장동선(2021). “과학자가 보는 메타버스: 메타버스가 뜨는 진짜 이유”. 장동선의
궁금한 뇌(youtube).

경기복지재단 복지이슈 FOCUS 2021-09

메타버스 시대, 노년을 위한 디지털 리터러시

발행일 2021년 09월

발행인 진석범

발행처 경기복지재단

경기도 수원시 장안구 경수대로 1150(파장동 179) ☎ 16207

Tel. 1577-4312 Fax. 031-898-5937

Homepage. ggwf.gg.go.kr

